愛と友情のネコ物語。

ジングルキャッツ™

CONTENTS

For Japan Only

SLPS 01409

ジングルキャッツとは・・・

アメリカのミュージック・エンジニア、マイク・スパラによって結成
された本物のネコたちのコーラス・グループ。
全世界で180万枚以上のセールスを記録した
スーパーグループです。
マイク・スパラの家では、いつもジングルキャッツのネコたちが
我がもの顔で歩いてるとか…。
そんなネコたちの日常が、ついにゲームになりました。

はじめに

ここは、元気で楽しいネコくんたちの家。
ネコくんたちは今日も一日、
ゴロゴロだらだら、お気楽な生活を楽しんでいる。
そんなネコくんたちも、「ネコづきあい」には一苦労。
いっしょに遊びたいのに遊んでくれない友達や、
デートにいきたい彼女など、
それぞれ、最近とっても**気になる**お相手がいるみたい。

みなさんはまず最初の**一匹**のネコを選んでください。
つぎにそのネコくんが、

想いをよせる「お相手」を選んでふたりが仲良くなれるよう、
お手伝いしてください。

選んだふたりばっかりと遊んでると、
他のネコくんたちのご機嫌をそこねてしまいます。
ご機嫌をそこねたネコくんがせっかくのふたりの間を
じゃましたりするかもしれません。
気をつけて。

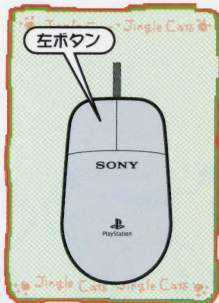
食事をあげたり、**遊んだり**、全員の面倒をちゃんとみながら、
時間をかけ**ゆっくりゆっくり**、ふたりの関係を育ててください。

そして、**いまだ!**と思えば、
しっかり告白**アタック**させましょう。
告白がうまくいったら、
ネコくんからお礼の**歌のプレゼント**がまっています。

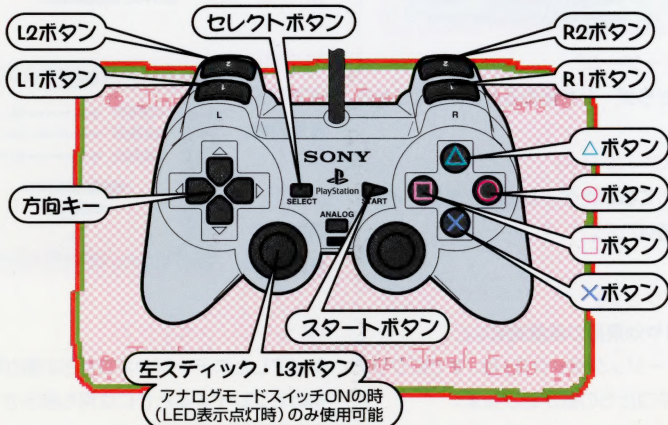
操作説明

● 〈コントローラ〉

●**方向キー** カーソルの移動・メニューの選択をします。
●**スタートボタン** ポーズ
●**セレクトボタン** オプション画面を表示します。
●○**ボタン** 「つかむ」「なでる」などの行動、メニューの決定をします。
●×**ボタン** メニューのキャンセルをします。
●△**ボタン** 押している間カーソルの移動速度を速くします。
●□**ボタン** ステータス画面を表示します。
●**L1・R1ボタン** 画面をスクロールします。
●**L2・R2ボタン** コマンドボタンの選択をします。

●**左ボタン** 「つかむ」「なでる」などの行動、メニューの決定をします。

●〈アナログコントローラ〉

- **●方向キー・左スティック** カーソルの移動・メニューの選択をします。
- **●スタートボタン** ポーズ
- **●セレクトボタン** オプション画面を表示します。
- **●○ボタン** 「つかむ」「なでる」などの行動、メニューの決定をします。
- **●×ボタン** メニューのキャンセルをします。
- **●△ボタン** 押している間カーソルの移動速度を速くします。
- **●□ボタン** ステータス画面を表示します。
- **●L1・R1ボタン** 画面をスクロールします。
- **●L2・R2ボタン** コマンドボタンの選択をします。
- **●L3ボタン** 「つかむ」「なでる」などの行動、メニューの決定をします。

L2ボタン
L1ボタン
セレクトボタン
R2ボタン
R1ボタン
方向キー
△ボタン
○ボタン
□ボタン
×ボタン
スタートボタン
左スティック・L3ボタン
アナログモードスイッチONの時
(LED表示点灯時)のみ使用可能

ゲームの始め方

タイトル画面

方向キーの左右でメニューを選択して、○ボタンで決定してね。

[ニューゲーム]

最初からゲームを始めるときにはここから。

[コンティニュー]

保存しておいたゲームの続きをプレイしたい時はここ。

[オプション]

BGMや効果音の音量調節など。
「ミュージックボックス」は、すでにクリアしたネコたちの歌が聴けるよ。

オプション

[ボリューム] 全体の音量調節。

[BGM]

BGMの音量調節。

[SE]

効果音の音量調節。

[ミュージックボックス]

クリアしたステージのネコたちの歌が聴けるよ。
初めてプレイするときには何も表示されないよ。

❤オプション（ゲーム中）❤

［ボリューム］
全体の音量調節。

［BGM］
BGMの音量調節。

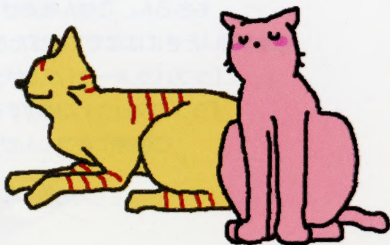
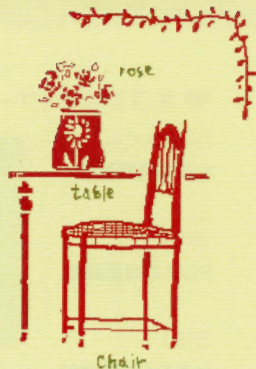
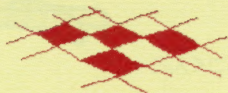
［SE］
効果音の音量調節。

［セーブ］
ゲームをセーブします。

［ロード］
ゲームをロードします。
ロードする前にプレイしていたゲームは消えてしまうので注意してね。

［今までのきろく］
ネコくんたちの仲良し記録をネコくんごとに見ることができるよ。

［タイトルにもどる］
タイトル画面に戻るよ。
一度タイトル画面に戻るとプレイしていたゲームは消えてしまうので、セーブするのを忘れずにね。

［ゲームにもどる］
プレイ中のゲームに戻るよ。

ゲームの目的

「ジングルキャッツ」は、ネコくんをなかよくさせてあげるゲーム。
主人公とお相手を2人きりで遊ばせて、「ラブパラメータ」を上げよう。
(「ラブパラメータ」っていうのは、ネコくんの友情や愛情の度合いを示すモノだよ。)
もちろん、ごはんをあげたり、おふろに入れたり、
機嫌が悪いときにはなでてあげたりして、お世話してあげるのも大切。
「ラブパラメータ」が上がったら、「ラブアタック」!
「ラブアタック」に成功すると、ステージクリアだ!
ご褒美にネコくんが歌を歌ってくれるよ。

ゲーム画面の見方

[ラブパラメータ]

主役とお相手のラブパラメータが表示されます。左側が「主役のお相手へのラブパラメータ」、右側が「お相手の主役へのラブパラメータ」です。

[コマンドボタン]

カーソルを画面上部に持っていくと出てきます。ここからいろんなコマンドを選びます。

[サイン表示エリア]

その時々の時間帯や、天気、ごはんのあげ時などのサインが表示されます。

[カーソル]

「なでる」「ねこじゃらし」「つかむ」「ピコピコハンマー」の4種類があります。

ゲームの進め方

まず、主役とお相手を選んでね。ステージ1では、出てくるのは主役とお相手の2人だけだよ。2ステージ目以降では、主役とお相手以外の「脇役」のネコくんも登場するよ。脇役ネコはときには2人の間をじゃましたり、2人のどちらかと仲良くなったりしてゲームを盛り上げてくれるよ。

❤ゲーム開始！❤

★はじめは、部屋の中に置いてあるものをつかんだり投げたり探索しながら、ネコくんの行動を観察しよう。

[なでなでハンド]

[なでなでハンド] でネコをなでてあげよう。ネコくんはなでられるのが大好きだよ。気持ちよくなったネコくんはそのうち寝てしまう事もあるんだよ。

[ピコピコハンマー]

ネコくんはたたかれるのが大嫌い。たたかれると驚いて、逃げてしまう。ネコくんに嫌われると、つかむ事もできなくなるから、あんまり使わないようにね。

[つかむハンド]

[つかむハンド] で小物やネコをつかんでみよう。でも、ネコくんたちはあんまりつかまれるのが好きじゃないからね。

[ネコじゃらし]

[ネコじゃらし] でネコくんたちと遊んであげてね。ネコくんたちは、遊ぶのが大好きだよ。

[ごはん]

[ごはん] をあげるのも忘れずにね。もしネコくんが冷蔵庫の前でおねだりしたら、それはお腹がへっている証拠。ごはんとおやつの2つが用意してあるから、効果的にあげてね。

[おふろ]

[おふろ] にも入れてあげよう。ネコくんはほっとくと、からだが汚れてしまうから、からだをかくようになったらおふろに入れてあげてね。でも、入れっぱなしでほっとくのはやめてね。だって、ネコくんは自分であがることができないから。

眠たくなったネコくんたちは自分の好きなところで寝てしまうよ。眠っているあいだはネコくんたちの眠りをじゃましないように、静かにしてね。疲れのたまったネコくんはその場で寝てしまったりもするよ。

★さあ、主人公とお相手をなかよくさせてあげよう。

【ネコじゃらし】で主人公とお相手を2人きりで遊ばせよう。
ステージ1では、2匹以外のネコはいないから、ジャマされる心配はないよ。
遊んでいる最中に、こっちを見て鳴いていたら、それは仲良くなって嬉しがっているサイン。もっともっと遊ばせよう。
「ラブパラメータ」が上がっていくよ。

2匹とも気分がよくなると、スペシャルタイムに突入！
スペシャルタイムに入ると、2人きりで遊びだして、放っておいてもラブパラメータが上がっていくよ。

スペシャルタイム中におもちゃをあげると、さらにラブパラメータが急上昇するよ。おもちゃは○ボタンを押しっぱなしにすると、好きな場所に置けるから、うまく2匹がいっしょに遊べる場所に置いてあげてね。

★いよいよラブアタック！ドキドキするよ。

主役とお相手のラブパラメータがハートマークになってピカピカ点滅はじめたら、仲良くなってきた証拠。いよいよラブアタック。ラブアタックコマンドを選んでGO！

めでたくなかよしになったら、お礼のジングルキャッツの歌を聴くことができるよ。さあ次のステージに行こう！

ラブパラメータが上がってるのに、告白が失敗しちゃった！

★失敗にはいろんな原因があるから、チェックしよう。ステータス画面を開いて、ネコくんの状態を確認。もしかしたらネコくんの君への信頼度が下がっていたり、お腹が減っていたりするのでは？

★もう一度ネコくんたちの事、ちゃんと面倒見てあげよう。状態がよくなったら、自信を持ってもう一度、ラブアタックしてね。

「ラブパラメータ」とは…

「ラブパラメータ」は、愛情や友情といった、他人の事を好きになる気持ちには絶対量があるという仮説にもとづく、愛の測定装置。一人の人がすごく気になるとき、他の人の事が全然に見えなくなってしまった経験はありませんか？
または、友達同士の付き合いが大事に思えて、彼氏との関係がうまくいかなかった事とか……。
私たちはこういった心の動きに着目し、「もしかしたら、愛情や友情の量には限界があるのではないか？」といった、仮説を立ててこのゲームを組み立てました。
「ジングルキャッツ」ではこのプログラムをネコたちに体験してもらいます。それぞれのネコたちは自分の持っている「ラブパラメータ」の絶対量の中から、他のネコにそそぐ愛情、友情をやりくりしなくてはなりません。つまり、一匹の相手にお熱の時は、他のネコを愛せなくなってしまうのです。複数の相手といっぺんに付き合う事ももちろん可能ですが、きっとあなたでもそんなときは、気持ちがゆれたり、心に葛藤がおきて悩んだりするのではないでしょうか？　特定の相手に対する純愛ほどさわやかな気持ちはないはずです。
余談ですが、いっぺんにたくさんの相手を愛せるあなたは、もしかしたら「ラブパラメータ」の絶対量の多い人なのでは？

ステータス画面

◆しんらい度

ネコくんがあなたをどれくらい信頼しているか、というめやすだよ。
これが低くなっているときは、なでてあげるのが効果的。
その他にも、おふろにいれてあげたり、ごはんをあげたり、ネコくんが喜ぶことをしてあげるといいかも。

◆気分

ネコくんの気分はころころ変わるよ。嬉しくなると上がるし、嫌なことをされたときは急に下がったりするよ。

◆満ぷく度

おなかがどれくらいすいているかというめやすだよ。
ごはんどきにちゃんと食べていれば大丈夫だけど、ごはんを食べられなかったりすると、機嫌は悪くなるし、ごはんのこと以外考えられなくなるから要注意。

◆せいけつ度

ネコくんのからだがどれくらい汚れているかのめやすだよ。
せいけつ度が下がっていたら、おふろに入れてあげよう。部屋がちらかっていると、せいけつ度が下がりやすいよ。

ネコくんのお世話相談所

・ラブパラメータを上げるには
どうすればいいの？

ネコジャラシで主役とお相手を遊ばせよう。スペシャルタイムに入ったら、チャンス！おもちゃをあげるとラブパラメータが急上昇するよ。

・ラブパラメータが上がってるのに、
告白が失敗しちゃった！

失敗にはいろんな原因があるよ。ステータス画面を開いて、下がっているパラメータがないかチェックしよう。

・なでても反応してくれない！

ネコくんは何かすごくやりたいことがあると、他のコトは無視しちゃうときがあるよ。何がしたいのか見守ってあげるのもおもしろいね。

・つかもうとしたら嫌がられちゃった。

ネコくんに嫌われてるかも。「しんらい度」を上げよう。なでてあげたり、おふろにいれたり、ネコくんがよろこぶことをしてあげよう。

・「しんらい度」を上げるには
どうすればいいの？

なでてあげるのがいちばん効果的。
その他にもネコくんがよろこぶことをすると、しんらい度は上がるよ。

・おふろに入れてあげてもすぐに
「せいけつ度」が下がっちゃうんですけど。

部屋がちらかってないかな？たまにはおそうじしてあげよう。

・ごはんを上げても お腹がいっぱいにならないみたい。

ごはんを食べてる途中で、ごはんが消えてしまうと、お腹いっぱいにならないよ。そんなときは、おやつをあげて、お腹いっぱいにしてあげよう。

でも、おやつは１日１回しかあげられないから、他のネコくんに横取りされないようにね。

・主人公とお相手を遊ばせてると、他のネコがジャマしにきちゃう！ なんとかして！

ジャマしにくるネコは、きっと何か不満があるはず。ステータス画面でチェックして、ちゃんとお世話してあげよう。

また、１匹のネコばっかりかわいがってると、他のネコくんはすねて機嫌が悪くなっちゃうよ。主役とお相手だけじゃなく、みんなかわいがってあげようね。

・主役のネコくんが他のネコくんと仲良くなっちゃった。

ラブパラメータは主役とお相手だけでなく、他のネコくんにもあるから（画面では見えないけどね）、いっしょに遊ぶとなかよくなっていくよ。

主役のネコくんがあんまりお相手以外のネコくんとなかよくなりすぎちゃうと、お相手へのラブパラメータが下がってきちゃうから、注意してね。

コマンドボタン

カーソルを画面上部に上げるか、L2・R2ボタンを押すと、コマンドボタンが出てくるよ。この状態でそれぞれのボタンを選択してゲームを進めてね。

[ラブパラメータ表示]

一回押すたびにラブパラメータの表示・非表示が切り替わるよ。

[ネコ視点モード]

ラブパラメータが表示されてるとき、両端の主役やお相手のネコくんの顔をクリックするとそのネコくんを追いかける『ネコ視点モード』になるからうまく使ってね。ネコ視点モードをやめるには、もう一度そのネコくんの顔をクリックすること。

[なでなでハンド]

ネコくんはなでられるのが大好きだよ。

[つかむハンド]

ネコくんたちはあんまりつかまれるのが好きじゃないからね。

[ピコピコハンマー]

ネコくんはたたかれるのが大嫌い。驚いて、元来た方向に逃げてしまう。

[ネコじゃらし]

ネコくんたちは、遊ぶのが大好きだよ。

[おもちゃ]

おもちゃを選ぶときには、○ボタンを押しっぱなしにすると、選んだおもちゃをつかめるから、好きな場所に置いてね。いつでも自由におもちゃは出せるけど、一度に一つしか出せないよ。

[ごはん]

ネコくんたちがおなかを空かさないようにごはんをあげることができる。
「ごはん系」と「おやつ系」の2種類あるよ。
ごはんをあげるときには、〇ボタンを押しっぱなしにすると、選んだごはんをつかめるから、好きな場所に置いてね。

「ごはん系」は1日2回あげることができて、登場するネコくんたち全員に食べさせることができる。

ごはん

「普通の」ごはん。画面右上のサインに合わせてあげれば、ネコくんたちがおなかを空かせすぎて困ることはないでしょう。登場しているネコくん全員食べることができるけど、先に食べた方がより多くの量を食べるよ。食べ終わる前にえさが消えてしまったら、そのネコくんは機嫌をそこねて、まんぷく度は上がらないので注意。

スペシャルごはん

3日に1度しか出てこないが、食べたネコくんたちはみんな満腹になれる。

「おやつ系」は1日1回しかあげられなくて、1匹のネコくんにだけ食べさせられる。

さかな

ネコ缶

ネコまんま

日替わりで使えるおやつが変わるよ。ネコくんが食べておなかの足しになるし、それぞれ違った効き目があるよ。

[おそうじ]

おそうじコマンドを選択すると、散らかった部屋がかたずくよ。プレイしていると、ネコくんたちが落とした花瓶や金魚鉢などのせいで部屋が汚れてきて、これを放っておくと、ネコくんのせいけつ度がどんどん下がるから、たまにはおそうじしてあげること。ただし、ネコくんは少しだけすねるかもしれません。

[ラブアタック]

主人公からお相手に、愛情・友情の告白。

[ステータス画面]

ネコくんの状態表示画面に切り替わる。登場するネコくんたちの信頼度や気分などをちゃんと確認しておくことは大切だよ。

[オプション]

オプション画面を表示するよ。セーブするときはここからだよ。

キャラクター紹介

マックス
♂ 血液型 O

ジングルキャッツのリーダー。行動力があって、人望が厚い。みんなのアニキ分。いつも相談にのってばかりで「いいひと」で終わりがち。なかなか彼女ができない。団体行動が好きな仕切りたがり屋。おじいさんの代からスパラ家にいる。

クララ
♀ 血液型 A

美人でしっかりモノのきれい好き。さっぱりした性格で男の子からも女の子からも好かれる。でも、好きなコができると一途でつくすタイプ。雑誌JC non '98年上半期お嫁さんにしたいネコNo.1に輝く。
早く結婚して幸せな家庭を築きたいと思ってる。

キューバル
♀ 血液型 A

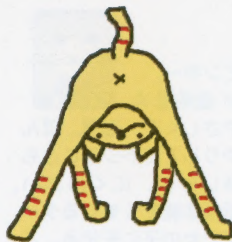
おっとりした性格のお嬢様。かつては豪邸にいたが、元の飼い主が蒸発してしまい、取り残されていたところをスパラ氏に拾われる。世間知らずで人を疑わず、誰にでもついていってしまう。ちょっぴりあぶなっかしいタイプ。

チーズパフ
♂ 血液型 AB
いつもクールな合理主義者、教授タイプといったところ。バンドのことをいつも冷静に分析して、今後の事などを考えている。いろいろな家を転々としてきたが、JCのメンバーとなりスパラ家に身を落ち着ける。JCをこよなく愛している。秘めた情熱の持ち主。真面目一本だったので女の子の扱いはあまり得意でない。

ビンキー
♂ 血液型 A
やさしくて、温厚。ぼんやりしてててドジることも多いけど、にくめない。母性本能をくすぐるタイプで女の子にモテる。こどものころスパラ家に来て、かわいがられて育ったため世間知らずで野生味に欠けるが、外の世界にちょっぴりあこがれをいだいている。

ペチュニア
♀ 血液型 AB
生まれるとすぐスパラ家にもらわれてきた一番のチビ。気は強いけど泣き虫で、あまえんぼ。歌は大好きだけどヘタクソなのでレコーディングのときリテイクが多い。たまにマイクのボリュームを「0」にされてとてもムカついている。子ども扱いされるのが大キライなおませなコ。

グレイマー
♀ 血液型 B

気が強く、きまぐれでわがまま。ときどき突拍子もない行動に出てみんなをハラハラさせる。いざとなると媚びた態度でその場をしのぐが、決して反省なんかしない。セクシーさを武器に男を振り回すちょっぴりイケナイ性格。Barのママに飼われていたが、飼い主と性格が似すぎていたため、そりが合わず家出をしてスパラ家に迷い込む。

トゥイズラー
♂ 血液型 B

お調子者で落ち着きがなく一ヶ所にじっとしていられない。くだらないジョークをとばし、みんなからうるさがられる。おかまいなしに我が道を行くちょっと変わり者。前の家では近所からの苦情で追い出されてしまった。レコーディングでは声がデカすぎると注意される。

スプロケット
♂ 血液型 B

女タラシの不良ネコ。お金にも時間にもちょっぴりルーズ。ダウンタウンのビンボー生活と弱肉強食の世界のなかで育ったせいか、全面的には他人を信用できない。強がってるけどホントはさみしがり屋という噂も…。

STAFF

JINGLE CATS MUSIC

MIKE SPALLA & JENNIFER MAHARRY

•ゲームデザイン
•アートディレクション
村嶋　容

•ゲームシステムデザイン
•プログラミングディレクション
古瀬　学（アールテクニカ）

•アニメーションキャラクターデザイン
•グラフィックデザイン
村嶋　容
鈴木元子

•キャラクター原案
大野彰子

•ディレクター
柏木光郎

•プログラム
西野浩三

坂崎貴志
穴田明憲
成瀬正宏
梨本（カレー）祥央
福本　晋

•グラフィック
稲葉修吾
最上梢恵
大谷真弓
渡辺裕晃（ジオ・ファクトリー）

•サウンドプロデューサー
河越重義（Plainview Production/U.T.O.）

•サウンドデザイン・サウンドプログラム
富樫則彦

•サウンドプロダクションコーディネーター
宇都　衛（U.T.O）

•レコーディングディレクター
安達正巳（ソニー・ミュージックエンタテインメント）

•レコーディングエンジニア
伊藤政孝

•レコーディングアシスタント
小岩孝志
横手景子

•レコーディングスタジオ
サウンドバレイ

•パッケージイラストレーション
村嶋　容

•マニュアルデザイン
高柳雅人

•マーケテイングスタッフ
友広淳一

•プロモーション&マーケティング
白崎美砂子（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
内藤謙一　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
丸田　彰　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
友広泰夫（ドーモレコード）

•テストプレイヤー
小林香代子
柿本明夏
宮内朋久
市原裕也
遠藤　学
東方正徳
宇都宮一亮（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
佐藤　健　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
佐保直哉　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
丹部成樹　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
中川直樹　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
長谷川達也（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
山城智明　（ソニー・ミュージックエンタテインメント）

•オリジナルコンセプト
西川のぼる

•プログラムコーディネーター
玄田貢一郎

•制作管理
藤森利浩（バンタンインターナショナル）
新保圭美（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
深尾隆一（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
小林清美（ソニー・ミュージックエンタテインメント）

•Special thanks to
YAZ NOYA
富塚久美
勇海熱子
浅井裕子

•Also thanks to
勝野明彦
岩澤　妙（バンタンインターナショナル）
LD&K

•エグゼクティブプロデューサー
沼尻政芳（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
石川広己（バンタンインターナショナル）

•プロデューサー
MIKE SPALLA（JINGLE CATS MUSIC）
今野敏博（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
友広信夫（カミング）
石川哲也（バンタンインターナショナル）

•制作プロデューサー
水見昌人（ソニー・ミュージックエンタテインメント）
柏木光郎（バンタンインターナショナル）

•Produced by
バンタンインターナショナル
電脳工場

•Produced by
ソニー・ミュージックエンタテインメント

お問い合わせ
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
〒162-8715　東京都新宿区市谷田町1丁目4番地　TEL.03-3266-5071
E-mail: jinglecats@sme.co.jp
URL: http://www.sme.co.jp/multimedia/JINGLECATS/

SLPS 01409